

Sportspiel Syltball

Überblick

Als eine Mischung aus viel 80er Jahre Brennball, der Portion schwedischen Bränbol, einer Menge Baseball, etwas Cricket und mehr als einer Prise eigener Ideen, Regeln und Begriffen, hat sich das Spiel seit Jahrzehnten in den Zeltlagern der *Weißten Zeltstadt Rantum* entwickelt. Immer wieder wurde es fast vergessen, nie gab es einheitliche Regeln.

Doch erst durch die Mischung aus dem Schlag- und Laufspiel, in Kombination mit einem doppelten Teamgedanken und einer intensiven Spielführung, wird das scheinbar komplexe Spiel zu einem spannungsgeladenen Erlebnis für alle Beteiligten. Für Spielzüge und Taktiken werden regelmäßige Spiele empfohlen.

Das Spielfeld

Die Maße des "Ur-Feldes" in der Weißen Zeltstadt in Rantum auf Sylt liegen bei 30 Meter Breite und etwa 25 Meter Länge. Dies sind die Maße des Infields, der Bases und des Bereiches hinter der Grundlinie (mit Home-Box und Schlagbereich). Hinzu kommen mindestens weitere 25 Meter in die Tiefe (für die weiten Schläge ins Outfield) und je 10 Meter an den Seiten. Somit ist der Spielbereich etwa 50 x 50 Meter groß. Die Zeichnung im Anhang (mit Hilfslinien), soll zur leichteren Orientierung dienen. In der Übertragung kann Syltball gut quer (von Seitenauslinie zu Seitenauslinie) in einer Hälfte eines Vereinsfußballplatzes gespielt werden. In der Halle müsste die volle Länge und Breite eines Handballplatzes genutzt werden, wobei die Breite eines Handballplatzes lediglich 20 Meter beträgt (somit müssten Home-Box und First-Base schmaler gelegt werden – Bälle, die von Hallenwänden abprallen bleiben "heiß").

Das Outfield ist nicht begrenzt. Es gibt also kein "Aus". Ist ein Ball nicht mehr zu erreichen oder wird hinter einen Zaun oder ähnliches geschlagen, dann können alle Spielpaarungen, inklusive der schlagenden (Home-Run), durch alle Bases in die eigene Home-Box zurücklaufen und entsprechend punkten. Der Schlag wird dann ohne Brenner beendet.

Die Ausrüstung

Benötigt wird ein Schläger (Bat – siehe „Der Schlag“), vier Trainings-Tennisbälle (75% geringere Sprungkraft), kleine Box für die Bälle (beim Werfer), 8 Brotkisten (oder zwei Europaletten/Hartbodenmatten oder Bodenplatte als Bread-Box), 4 Brotkisten (oder eine Europalette/Hartbodenmatte als Brenner), 10 Verkehrs-Leitkegel (oder ähnliche „Bases“ zum Durchlaufen), mind. 4 Pfosten (für Wurf- und Schlagperson, ggf. auch Leitkegel), 2 Absperrungen (für die Home-Box), eine Punktetafel, ausreichend Trikots, eine Erhöhung für den Schiedsrichter, (vielleicht einen Verstärker für die Moderation)

Die Mannschaft

Vor dem Beginn werden zwei Mannschaften mit möglichst mindestens vier Spielpaarungen pro Mannschaft ermittelt. Eine Spielpaarung ist ein kleines Team, bestehend aus zwei Spielern, die gemeinsam den Parkour (also die vier Bases) durchlaufen. [Wird mit Kindern gespielt, besteht eine Spielpaarung aus einem Erwachsenen und einem Kind oder zwei älteren Jugendlichen.] Es werden also für ein flüssiges Spiel mindestens 16 Personen als Spieler benötigt (4 Spielpaarungen à 2 Personen pro Mannschaft). Für die Spielleitung ist es hilfreich, wenn eine Mannschaft eine Markierung trägt (Trikot/Weste/Schärpe).

Syltball als Familienspiel lässt auch Spielpaarungen/kleine Teams mit drei Spielern (ein Erwachsener und zwei Kinder) zu. Diese zählen dann auch drei Punkte beim Durchlauf durch die Home-Base. Kleine Teams mit mehr als drei Mitspielern sind aufgrund des Spielflusses nicht sinnvoll, aber nach Absprache möglich.

Die Helfer

Zu den Mannschaften wird eine Spielleitung (und Hauptschiedsrichter), ein Werfer und möglichst ein Schreiber benötigt. Ein oder zwei zusätzliche Schiedsrichter tun der Spielsituation meist gut, auch da das Spiel dadurch wertiger empfunden wird. Entscheidend sind jedoch die zwei oder drei erstgenannten Helfer.

Das Spiel

Bei Syltball geht es darum, möglichst viele Punkte als Mannschaft zu erzielen. Das ist fast ausschließlich möglich als schlagberechtigte Mannschaft (Offense), indem - als Spielpaarung - die Bases innerhalb eines offenen Spielzuges abgelaufen werden. Nach überqueren der Home-Base werden Punkte notiert. Ein Spielzug ist beendet, wenn der Ball den Brenner berührt. Der Ball darf im Infield nur über eine kurze Distanz geworfen werden. Es ist somit das Ziel des Spiels, als schlagberechtigte Mannschaft so lange wie möglich mit Spielpaarungen den Ball regelgerecht ins Feld zu schlagen und möglichst viele Bases gemeinsam zurückzulegen. Spielpaarungen sind sicher, wenn sie sich entschieden haben an einer Base zu stoppen. Sie dürfen im nächsten Spielzug von dieser Base weiterlaufen. Spielpaarungen dürfen auch wieder zurücklaufen zu einer Base, wenn sie erkennen, dass die nächste Base nicht mehr erreichbar ist. Die Feld-Mannschaft (Defense) versucht im Gegenzug den geschlagenen Ball direkt aus der Luft zu fangen (sofortiger Wechsel und Fangpunkt) oder den Ball so schnell wie möglich in/auf den Brenner zu befördern. Befindet sich eine Spielpaarung zwischen zwei Bases findet ein Wechsel statt. Durch die Spielpaarungen entsteht ein besonderer Reiz, da es eigene Teams innerhalb einer Mannschaft gibt. Nach dem Schlag müssen die Spielpaarungen den Laufweg gemeinsam absolvieren und sich verständigen, ob sie stehen bleiben oder weiterlaufen. Ein Wechsel findet somit auch statt, wenn die Spielpaarung an unterschiedlichen Bases steht.

Der Schlag

Gespielt wird mit einem Jugend-Baseballschläger (Youth-Bat) von 25 bis 30 Inches Länge (ca. 65 bis 75 Zentimeter) oder [besser] einem Jugend-Cricket Schläger (Size 5 oder 6) von 30 bis 32 Inches Länge (ca. 70 bis 80 Zentimeter) und 4 Inches Schlagfläche. Das gilt auch für Erwachsene und hat den Grund, dass die Bälle mit einem kürzeren Schläger nicht so massiv beschleunigt werden können. Wichtig ist, da keine Schutzkleidung getragen wird, dass nur mit Kinder- oder Trainings-Tennisbällen gespielt wird. Diese sind ggf. etwas größer, haben aber insbesondere eine um 75% geringere Sprungkraft, womit selbst Direkttreffer des Werfers ohne größere Verletzungen ablaufen. [Auf keinen Fall Baseballs oder Hartbälle vom Beach-Tennis nutzen.]

Um einen Spielfluss auf dem Feld zu erzeugen wird ein unparteiischer Werfer eingesetzt. Dieser wirft in einem fairen, flachen Bogen den Ball zum Schlagmann. Sollte dieser nicht treffen, landet der Ball in der Bread-Box (eine Markierung, die aus acht Brotkisten oder zwei Euro-Paletten oder einer Grundfläche von 120 cm Breite und 160cm Länge auf dem Boden besteht). Die Schlägerin (oder der Schläger) ist dabei immer der Erwachsene, wenn die Kinder noch nicht den Schlag beherrschen. In Jugendteams kann bei jedem Schlag innerhalb der Spielpaarung gewechselt werden.

Die Spielleitung

Zur Einführung des Spiels ist es wichtig, dass die Spielleitung viel erklärt und beschreibend den Spielverlauf kommentiert, ggf. auch Spielzüge und insbesondere die Aufstellung der Mannschaften. Die Spielleitung sollte erhöht im Infield zwischen Brenner und Schläger auf Höhe der Home-Box stehen, für den besten Überblick. Die Spielleitung gibt jeden Ball frei, wobei sie schaut, ob alle Spieler auf den richtigen Positionen stehen, sich niemand im Gefahrenbereich aufhält und alle bereit sind. Erst nach der Freigabe „Der Spielzug ist freigegeben.“ oder „Das Spiel ist frei.“ (später nur "Frei!") wirft der Werfer den ersten Ball. Auch nach dem Schlag (während der Ball in der Luft ist) informiert die Spielleitung: „Der Ball ist frei.“, "Der Ball läuft." oder „Der Ball ist heiß.“. Dann war es ein regelkonformer Schlag und die Feld-Mannschaft muss den Ball in den Brenner bringen. Oder die Spielleitung ruft: „Stopp!“ oder „Foul!“ oder "Foul-Ball" mit dem Hinweis, dass der Ball nicht regelkonform getroffen wurde oder nicht hinter der Grundlinie aufgekommen ist.

Die Punkte

Läuft eine Spielerpaarung durch die Home-Base (letzte Base) in die Home-Box, erhält die schlagberechtigte Mannschaft zwei Punkte (oder drei Punkte bei mehr als zwei Personen einer Spielpaarung). Läuft die schlagende Spielerpaarung gemeinsam durch alle Bases bevor der Ball den Brenner berührt, ist es ein Home-Run und zählt immer vier Punkte.

Das Laufen durch alle Bases von der Safe-Base gilt nicht als Home-Run. Nur die Spielpaarung, die gerade am Schlag war, kann einen Home-Run punkten.

Besonderheit: Die Schlagperson muss nicht durch die Safe-Base laufen. Sie kann den Spielpartner an der ersten Base treffen. Danach muss gemeinsam gelaufen werden.

Fängt ein Feld-Spieler den Ball des Schlagenden direkt (ohne vorherige Berührung des Bodens) aus der Luft, erhält die Feld-Mannschaft einen Punkt und das Schlagrecht wechselt direkt.

Punkte:

1 Punkt	Fangpunkt der Feld-Mannschaft
2 Punkte	Durchlaufen der Spielpaarung durch Home-Base
3 Punkte	Durchlaufen bei Spielpaarungen mit drei und mehr Spielern
4 Punkte	Home-Run

Der Wechsel

Sollte die aktuelle Schlagperson der schlagberechtigten Mannschaft den Ball dreimal nicht regelkonform oder gar nicht getroffen haben, dann wechselt das Schlagrecht (die Feld-Mannschaft wird zur schlagberechtigten Mannschaft). Ein nicht regelkonformer Schlag bedeutet, dass der Ball den Schläger berührt (ggf. auch nur touchiert) und danach nicht im Infield (hinter der gedachten oder markierten Grundlinie) aufkommt. Der Ball fliegt oder springt also nach hinten oder „verhungert“ oder berührt vor der Grundlinie den Boden und springt dann ins Infield. Sollte der Ball nicht getroffen werden und landet dieser direkt in der Bread-Box so ist es ebenfalls ein "Out" (beim Syltball heißt es „First Out“, „Second Out“ und „Third Out“). Berührt die Schlagperson den Ball mit dem Schläger, obwohl der Ball die Bread-Box nicht berührt hätte, ist es dennoch ein "Out", da der Spieler den Ball angenommen hat. Sollte der Werfer nicht die Bread-Box getroffen haben (und hat der Schlagende den Ball nicht berührt), dann sagt die Spielleitung an: „Kein Foul.“ oder „Kein Out.“ Dieser Wurf zählt nicht und der Schlagende bleibt beim bisherigen „Out“. Beim Third Out wechselt das Schlagrecht, ebenso wie beim schon beschriebenen Fangpunkt.

Für den Spielfluss und Spielspaß geht jede Spielpaarung wieder auf die Positionen zurück, bei denen sie beim Wechsel des Schlagrechts stand. Entweder in der Home-Box, um auf einen Schlag zu warten oder an den entsprechenden Bases.

Bringt die Feld-Mannschaft den Ball in den Brenner während sich Spielpaarungen der schlagberechtigten Mannschaft zwischen zwei Bases befinden, wird ebenfalls direkt gewechselt. Diese Spielpaarungen gehen nach einem erneuten Wechsel auf die letzte regelkonform durchlaufene Base zurück. Eine schlagende Spielpaarung mit „Third-Out“ beginnt nach dem nächsten Wechsel gemeinsam auf der Safe-Base.

Die Besonderheiten

Steht keine Spielpaarung in der Home-Box für die schlagberechtigte Mannschaft bereit (da sie alle auf dem Infield oder der Safe-Base sind), muss die Spielpaarung zum Schlagmal vorrücken, die im Feld am dichtesten an der Home-Base (der letzten Base zur Home-Box) steht. Für dieses Aufrücken gibt es keine Punkte. Stehen mehrere Spielpaarungen an der weitesten Base, ist es eine freie, taktische Entscheidung, welche Spielpaarung aufrückt.

Stehen nach einem beendeten Spielzug (Ball hat Brenner berührt) Spielpaarungen an unterschiedlichen Bases, wird ebenfalls direkt das Schlagrecht gewechselt. Die Spielpaarung beginnt beim nächsten Wechsel gemeinsam auf der niedrigwertigen Base.

Die Strafen

Ein festes Regelwerk zu Strafen gibt es nicht. Der Spielleiter setzt Strafen fest. Nicht spielbezogene Verstöße, wie Meckern, Schummeln oder ähnliches, führen zum Vorrücken in die Home-Box ohne Punkte, zeitlichen Ausschluss oder Ausschluss aus dem gesamten Spiel der Spielpaarung. Verstöße, die mit dem schlagenden Spielverlauf zusammenhängen, z.B. Auslassen/Nicht-Durchlaufen einer Base, werden mit dem Wechsel der schlagberechtigten Mannschaft zur Feldmannschaft geahndet. Behinderungen der schlagberechtigten Mannschaft durch die Feldmannschaft werden mit Vorrücken der (entsprechenden) Spielpaarungen in die Home-Box mit Punktevergabe geahndet.

Das Spielende

Der Spielleiter legt vorher fest, wie lange gespielt wird. Es ist sinnvoll die Endzeit oder die zu erreichende Punktzahl auf der Punktetafel aufzuschreiben, damit es zu keinen Missverständnissen kommt. Es hat sich gezeigt, dass 45 Minuten Gesamtspielzeit oder 45 Punkte (was zuerst zutrifft) ein gutes Maß ist, um die Spannung und den Spielspaß aufrecht zu halten. Sollte es kein Familien-Syltball sein, sind durchaus 90 Minuten oder 90 Punkte möglich (mit Pause nach 45 Minuten oder 45 Punkten – was zuerst zutrifft). Bis auf große Verletzungspausen, wird die Spielzeit nicht angehalten. Der Spielleiter beendet das Spiel und gibt den Sieger bekannt.

Das Glossar

Beendeter Spielzug	Wenn der Ball den Brenner berührt, dann ist der Spielzug abgeschlossen.
Bread-Box	Brotkiste, Euro-Palette oder Hartbodenmatte, um Ballwurf zu beschränken
Brenner	Brotkiste, Euro-Palette oder Hartbodenmatte, um Spielzug abzuschließen
Feld-Mannschaft	(Defense) Mannschaft, die den geschlagenen Ball zum Brenner befördert.
Foul-Ball	Nicht regelgerecht gespielter Ball (kommt vor Grundlinie auf)
Gefahrenbereich	Zwischen Home-Box und Schlagbereich besteht eine Sicherheitszone.
Home-Base	Die Base, die als letztes durchlaufen wird.
Home-Box	Der sichere Bereich, in dem die schlagberechtigte Mannschaft wartet.
Home-Run	Die Spielpaarung, die direkt nach dem Schlag die Home-Base erreicht.
Infield	Der Bereich innerhalb der Bases und oberhalb der Grundlinie.
Mannschaft	Sie besteht aus kleinen Teams/Spielpaarungen und punkten zusammen.
Out	nicht regelgerechter Schlag (First Out, Second Out, Third Out)
Outfield	Der Bereich außerhalb der Bases und oberhalb der Grundlinie.
Position	Die Spielpaarungen kehren nach Wechsel an ihre alten Positionen zurück.
Safe-Base	(Warte-Base/Hold) Der "sichere" Ort nach dem Schlag.
Schläger	Ein besonderer (Cricket-)Schläger mit breiter Fläche. (englisch: Bat)
schlagberechtigte Mannschaft (Offense)	Diese Mannschaft schlägt und punktet.
Schlagfreigabe	Vor jedem Schlag gibt der Spielleiter den Ball frei.
Schlagperson	Sie ist die Person der Spielpaarung, die den Ball schlägt.
Spielfluss	Für den Spielspaß sehr wichtig, deshalb u.a. unparteiischer Werfer.
Spielpaarung	Ein kleines Team aus zwei oder mehr Personen, die gemeinsam laufen.

Klugscheißer-Info: Safe oder Save? Safe-Base bedeutet "Sicherheits-Base". Wäre es Save-Base, dann wäre es die "Sammel-Base". Beides stimmt irgendwie, doch vom Spielgedanken ist die "nullte" Base die sichere Base, um geschützt auf einen besseren Schlag zu warten.

Das Ur-Feld

